

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«YES PRIME MINISTER» É DIVERTIDO

TÍTULO: «Yes Prime Minister»

MÁQUINA: Spectrum

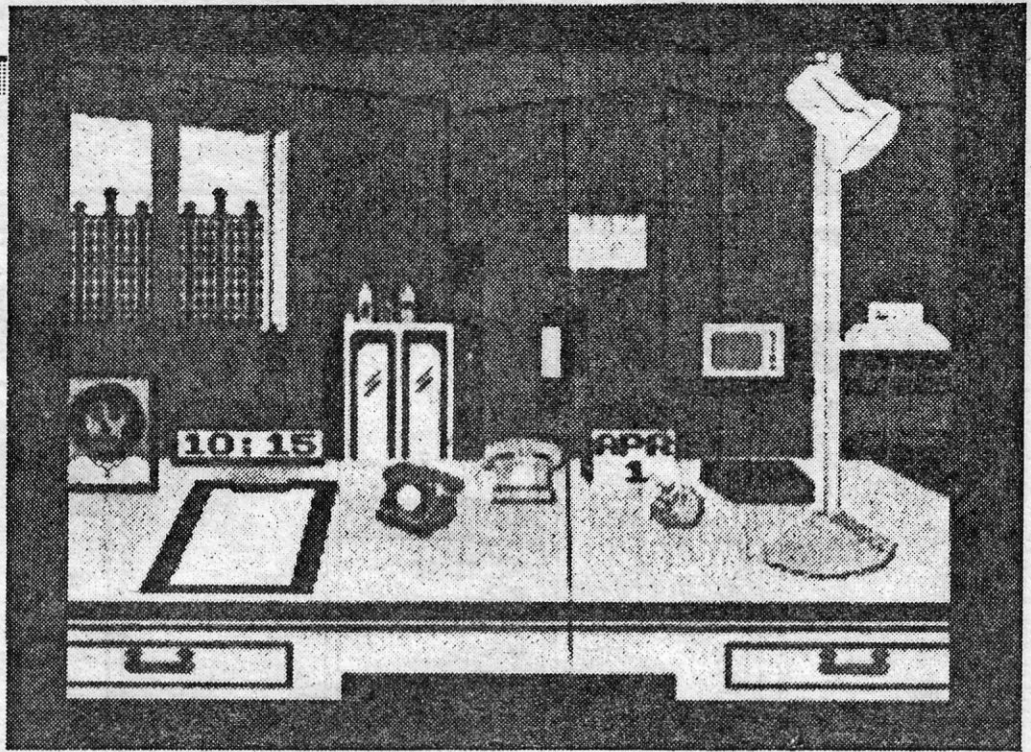
Talvez fosse inevitável que alguém acabasse por pensar em transformar a popular série televisiva *Yes Prime Minister* num jogo de computador, à semelhança do que tem sido feito com outras produções, e assim acabou por acontecer, felizmente, com um bom resultado. Com efeito, boa parte da

atmosfera da série conseguiu «entrar» no jogo e, não sendo fácil metermo-nos na pele do personagem, o prazer com que se acompanha o seu dia-a-dia pode ser enorme — pelo menos depois de dominar-se minimamente a mecânica do jogo.

Sabem como é todos os que viram a série. O ministro nunca sabe de nada, ou antes, vem a saber o que *sir Humphrey* entende que é útil conhecer, sendo normalmente levado a decisões que convêm

àquele. Claro que o personagem *toma* as suas decisões e muito deste jogo tem a ver com isso, durante reuniões com os seus assistentes e colaboradores, mas chegar a esse ponto pode ser muito frustrante, embora com razoável dose de comicidade.

Boa parte do jogo é conduzida movendo um cursor pelo «cenário» e observando o que se passa, depois de accionar o comando, e assim se recebem telefonemas ou se transmitem instruções, para além



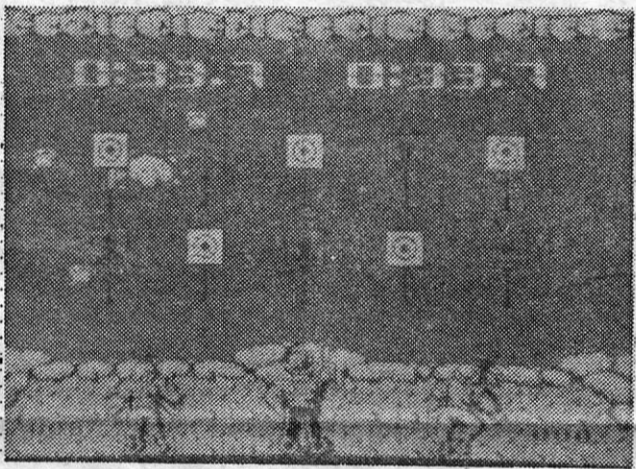
dos diálogos com os restantes personagens do jogo (e da série), que são, em regra, divertidos. No essencial, trata-se de resolver problemas ao longo de cinco dias (e o jogo carrega-se por partes), o que demonstrará até que ponto somos ou não capazes de con-

duzir os negócios da nação britânica, mas há alguns aspectos «bicudos» a resolver, como ter acesso ao cofre-forte e a outros segredos que *sir Humphrey* acha por bem guardar.

O jogo tem gráficos simples, coloridos e imaginativos, e de-

senrola-se bem, com originalidade suficiente para nos manter interessados.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder



UMA RECRUTA É SEMPRE DURA

TÍTULO: «School»
MÁQUINA: Spectrum

Leitores mais desprevenidos, aqueles que não viram filmes como *Oficial e Cavalheiro* ou *Full Metal Jacket* ou, simplesmente, os que nunca experimentaram as «delícias» da vida militar, e em especial da recruta, podem interrogar-se como diabo é que os *Rambos* e os *Comandos* arranjam energia, agressividade e aptidão para todas aquelas missões que nos impingem nos jogos de computador. Pois bem, têm agora a resposta, ou parte dela, mas, se pensam que as coisas se ficam por aí, estão bem enganados.

Combat School procura reproduzir o treino de um soldado, em diversas fases, e no essencial dá a sensação do «já visto», talvez porque a mecânica do jogo se assemelha bastante a todos os simuladores de desporto.

A corrida de obstáculos, no percurso de combate, por exemplo, quase poderá considerar-se uma versão melhorada da corrida de barreiras, no *Decatlon* ou qualquer outro, embora aqui seja bastante mais difícil, dada a natureza do «cenário». O mesmo poderá dizer-se das provas de tiro de carabina e antitanque, bem como da luta corpo-a-corpo, mas uma que nunca tínhamos encontrado era o braço-de-ferro.

O jogo é a versão Spectrum de um *arcade* da Konami, sendo produzido em 48K e 128K, e agradará decerto não só aos apreciadores dos temas marciais como àqueles que se sentem atraídos pelos simuladores de desporto. Fiquem à espera de *Combat School* e façam, entretanto, um treino adicional de autocontrolo, de forma a não demolirem irremediavelmente os *joysticks* ou os teclados.

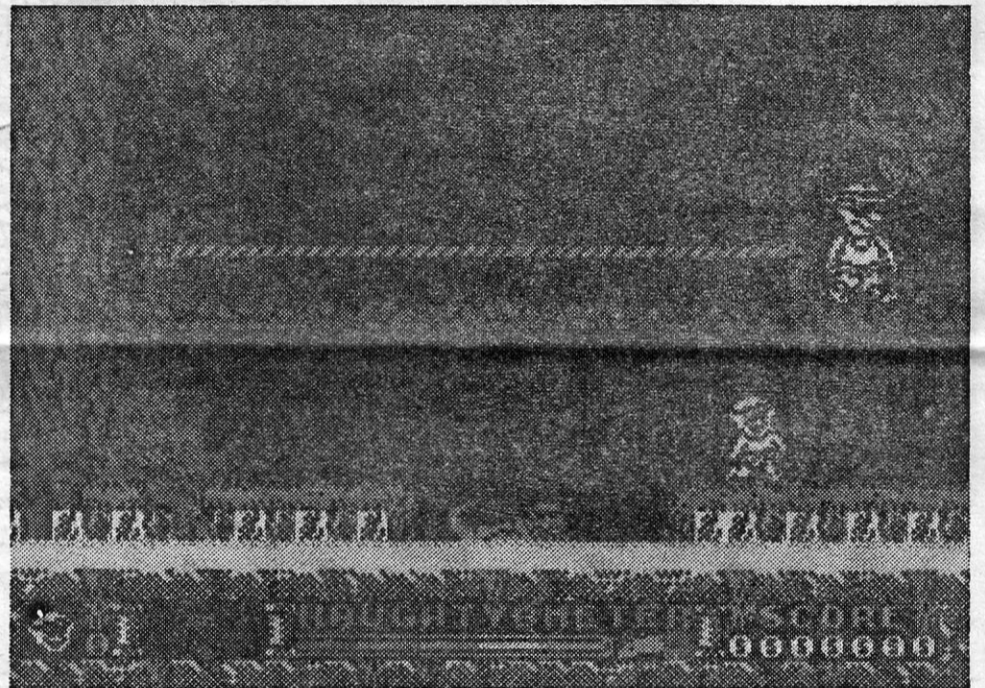
TERRÍVEL CRIANCINHA REGRESSA

TÍTULO: «Jack the Nipper II»
MÁQUINA: Spectrum

Era inevitável que aparecesse uma continuação de *Jack the Nipper*, após o sucesso do primeiro jogo, e ela aí está, como uma criancinha ainda mais «perfeita» nas suas maldades. Curioso, de facto, que *Jack* tivesse suscitado tanta adesão. Talvez isso se deva ao facto de todos nós ansiarmos por boas partidas, de vez em quando, usando o computador como substituto, já que na vida real temos de ser «bem comportados». Será?

De qualquer maneira, *Jack*, o terror da vizinhança, teve o seu justo castigo, entre os dois jogos, e foi «despachado» para longe. Claro que a sentença não o deixou satisfeito e, durante o voo, saltou de pára-quadras do avião que o levava e foi cair em África, logo seguido pelo pai, que tem pouco sentido de humor e não está nada disposto a aturar mais tropelias ao filho.

O jogo passa-se, portanto, na selva, com todos os ingredientes necessários, incluindo *Tarzan*, e pode ser jogado de duas maneiras: dando cabo do juízo aos outros, partindo coisas e, de um modo geral, usando tudo o que pode para elevar a pontuação; ou procurando resolver problemas e actuar da «pior forma» — como no anterior — para elevar o nível de «maldade» no *naughtymeter*.



Com gráficos muito bem desenhados e animados (melhores do que os do primeiro jogo), *Jack the Nipper II* é divertido e deverá agradar bastante aos adeptos das plataformas, já que os programadores escolheram este formato para desenvolver a aventura. Isto quer dizer que, além de dever cuidar dos «inimigos» que abundam na selva (e aqui tem que incluir-se o pai da criancinha), é essencial um bom controlo do *joystick* ou teclado para negociar todas as plata-

formas e obstáculos que aparecem.

Diversos objectos aparecem na selva e alguns são de uso óbvio, como o escudo dos nativos, que dá protecção, durante algum tempo, contra as suas flechas, mas teremos que descobrir para que servirá uma colmeia (será assim tão difícil?) ou a graxa. Quem jogou *Jack the Nipper* ou outros no género terá menos dificuldade em chegar ao fim ou, pelo menos, em avançar bas-

tante, mas os principiantes poderão facilitar um pouco a vida a si próprios, optando pela pontuação apenas, sem preocupação de elevar muito o *naughtymeter*. Fazendo assim, talvez acabem por descobrir, ao acaso, coisas que serão úteis num jogo levado mais a sério.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

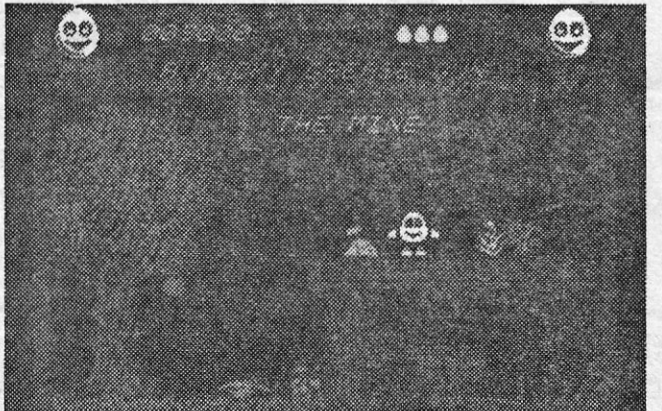
OVO AFLITO EM PLATAFORMAS

TÍTULO: «Dizzy»
MÁQUINA: Spectrum

Os culpados de tudo isto foram os criadores de *Manic Miner*, o mais conhecido do género e que, por sua vez, já derivava de outro: a partir daí, os jogos de plataformas, com *puzzles* a resolver pelo caminho, nunca mais pararam. Pelo contrário, aperfeiçoaram-se — e nesta página se fala de outro —, os programadores puxaram pela cabeça, para tentar mostrar alguma coisa de novo, e falharam em muitos casos, já que é difícil inovar nesta categoria.

Há ainda alguns caminhos a explorar e, em *Dizzy*, tentaram fazê-lo, criando «ecrans» com bastante colorido e pormenor, de forma a tornar o jogo visualmente agradável, enquanto reduzia para um o número de objectos que o personagem pode carregar de cada vez. Isto significa uma boa exploração do jogo, porquanto temos que saber onde cada objecto deverá ser usado e onde deixá-lo, para o ir buscar mais tarde, se não for de aplicação imediata. Vale ao menos o facto de a maioria dos objectos ser de utilização lógica, não obrigando a grandes esforços de imaginação — o que também não exclui a necessidade de usar a cabeça, como deve ser.

Dizzy gira à volta das aven-

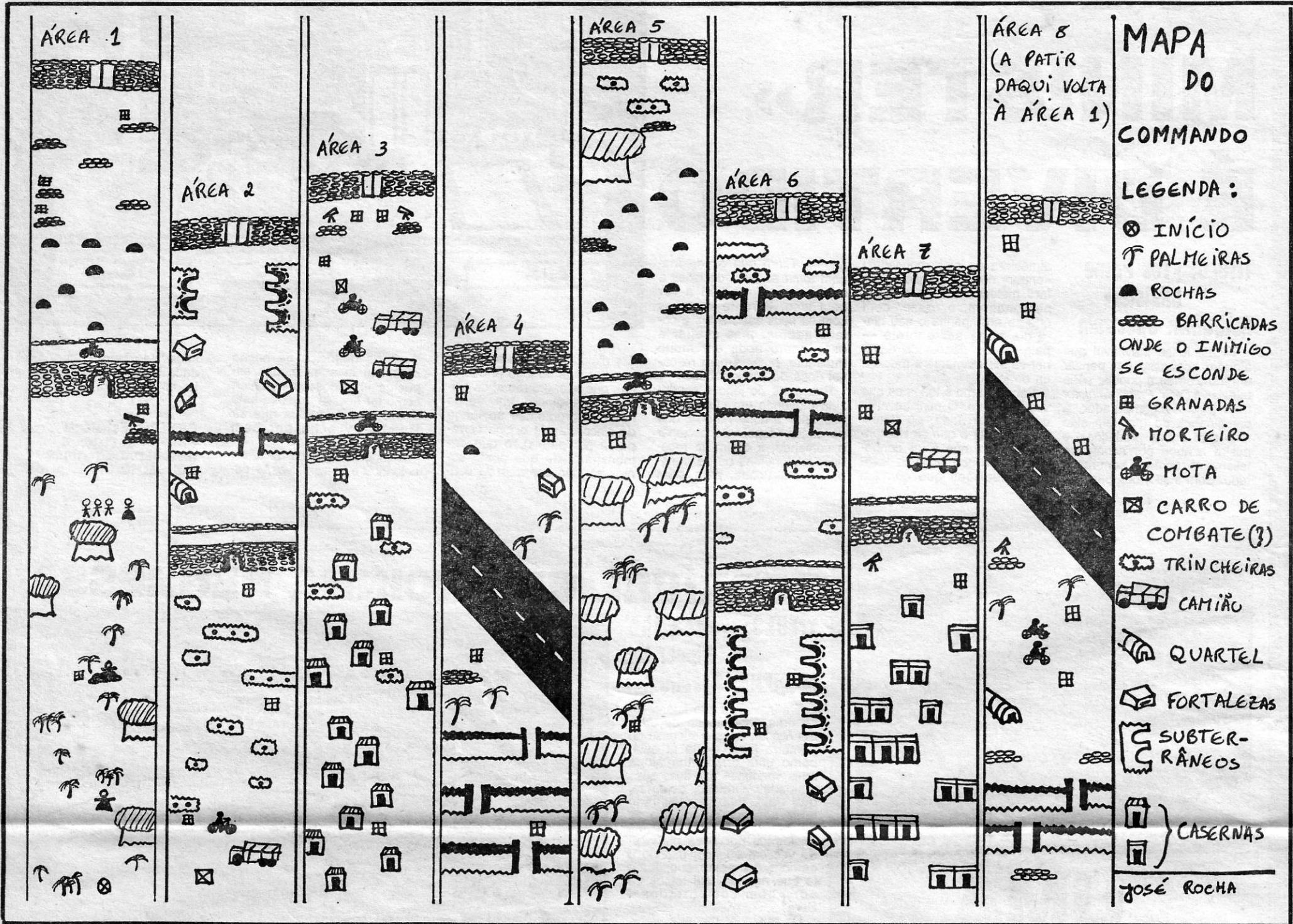


turas de um ovo, que quer salvar o seu mundo dos *Zaks*, mas os obstáculos são muitos e os inimigos também abundam.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas



DICAS são boas, hoje, e pokes muitos, e abrimos com o material enviado por Vitor Almeida e Tiago Bastos, de Lisboa, que também deram o seu contributo para o Espaço Aventura. Se-gue-se a sua carta:

Livingstone, I presume

O primeiro objectivo do jogo é apanhar cinco jóias para se poder atravessar o templo.

Deve-se ir à aldeia dos indígenas apanhar a primeira jóia. Volte 2 «screens» atrás, apanhe a jangada, use a vara com o máximo de «power», no «screen» a seguir, salte e obterá a segunda jóia.

Volte ao princípio e vá apanhar a jangada na sala a seguir à sala dos dois macacos na árvore. Quando estiver a descer a nascente vire-se para a direita, de modo a poder saltar para a esquerda, quando o tronco descer a nascente, com balanço.

Depois de ter saltado para esse bocado de terra, encontrará, na segunda sala do lado esquerdo, a terceira jóia.

Dirija-se à 3.ª sala dos vagões, a contar da direita e salte para cima, para o lado esquerdo, com a vara 1.º poste (dir.), ande para a esquerda, abaixe-se, mate os indígenas com o «boomerang» e obtê-la-á.

Para saltar por cima basta carregar na tecla para cima.

Para prosseguir o jogo, deverá continuar para a direita. Para isso tem que fazer o que fez para apanhar a 4.ª jóia, saltando com a vara no poste do lado esquerdo em cima ou um pouco mais para a frente, indo parar à plataforma superior do lado direito.

Tenha cuidado com os ciclones e o fumo, se demorar demasiado tempo, eles aparecem, matando-o.

A 5.ª jóia obtê-la-á logo no segundo «screen» do lago, para isso dêem um pouco de balanço (indo o mais para trás) e assim fica com a última jóia.

Para passar o 5.º «screen», vá a correr um bocado e depois é que salta para a jangada.

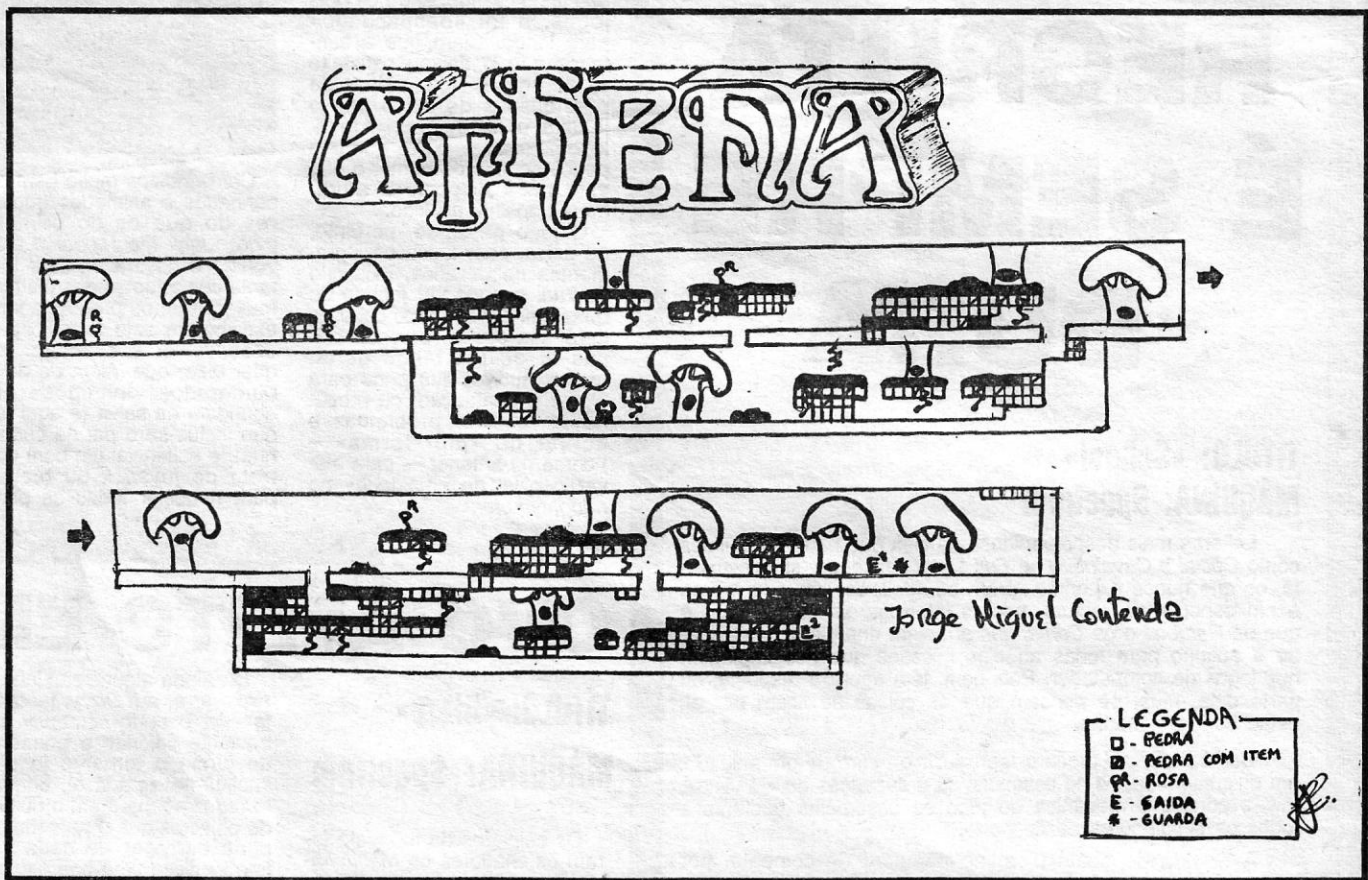
A seguir para apanhar o tronco, depois de ter morto os inimigos, coloque-se o mais à ponta possível e quando vir que o tronco, que vai para a direita, desaparece, salte logo antes que apareça outra vez e cair-lhe-á em cima. Salte logo para a plataforma superior, com a vara no máximo, antes que o tronco desça.

Ande logo para a direita de modo a cair, para que possa matar o indígena. Depois salte com a vara no máximo para a direita.

Quando passar o templo, logo no quadro a seguir as flechas só são disparadas quando se pisam uns rectângulos azuis que estão no chão (na 1.ª sala são móveis). Para se accionar os interruptores usa-se o «boomerang» (como se fazia no princípio, nas armadilhas).

Em certos casos pode-se saltar com a vara desde que não se pisem os rectângulos.

Depois da sala do fogo fique à espera do pássaro, com o «boomerang» no máximo, para o matar. Só depois é que pode descer as escadas e largar uma bomba em cima da cobra. Salte com 6 de «power» (vara) o mais para trás possível, mas sem subir nenhum degrau. Depois de cair no poço tem que matar o morcego (deslocando-se para a esq. e disparando quando ele subir). Deixe-se cair dando um salto para a esquerda e quando vier a cair lance um «boomerang» para matar o morcego. Mate a cobra e salte para a direita. Accione no «screen» a seguir o interruptor.



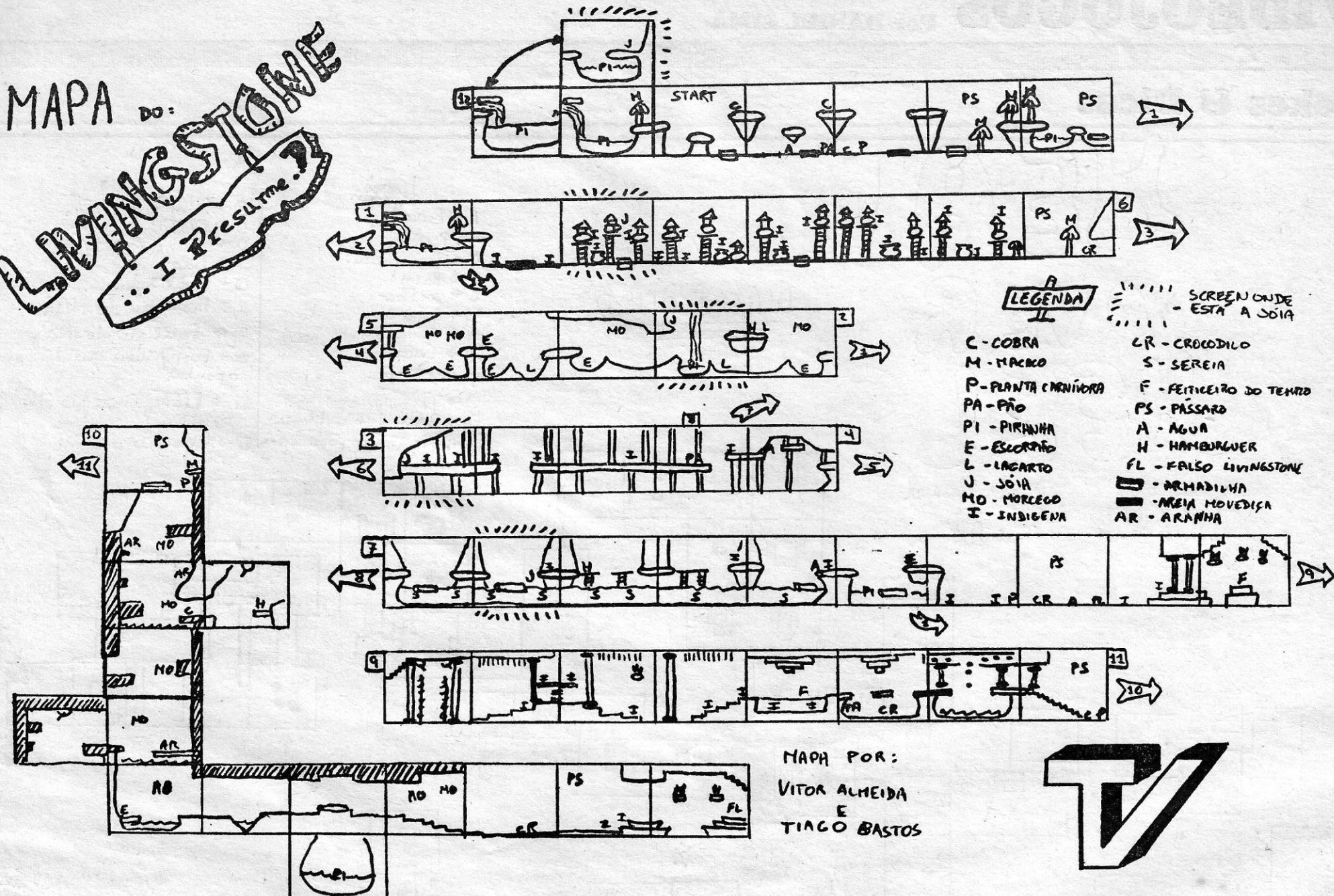
Volte para trás e deixe-se cair, sem nenhum salto e largue logo no ar, no «screen» de baixo, uma bomba e no outro faça o mesmo para matar a aranha e o morcego (perdendo 1 ou 2 vidas). Dirija-se ao «screen» da esquerda e accione o interruptor. Retorne ao «screen» anterior e deixe-se cair. Mate os inimigos e salte para a direita. Quando chegar ao poço salte o mais próximo possível com a vara no máximo. Quando chegar às escadas mate os 2 morcegos e salte mais ou menos no meio das escadas com o máximo de «power» de vara. Irá passar para o penúltimo «screen». Mate rapidamente os dois indígenas e suba logo as escadas por causa do pássaro. No «screen» a seguir acaba o jogo onde se esperava encontrar Livingstone mas acaba-se por encontrar um falso Livingstone. Isto leva a crer que irá aparecer o jogo Livingstone II.

Estes dois produtivos leitores mandaram ainda estas pequenas dicas:

- **DINAMYTE DAN** — Apanhem os 8 «sticks» de dinamite e dirijam-se à sala do cofre. Encostem-se à porta e esta explodirá. Apanhem os planos e voltem ao «zeppelin» para acabarem o jogo.
- **SABOTEUR II** — Para apanharem um código que é quase impossível e que está ao pé da corda da direita (ver um mapa) andem para a ponta da direita dessa corda e vão para cima dela. Andem para a esquerda. Quando chegarem ao fim do penúltimo quadro saltem para a direita e irão parar à plataforma do código.
- **EXPRESS RAIDER** — Em algumas versões pirateadas o

MAPA DO LIVINGSTONE

... I Presume?



MAPA POR:
VITOR ALMEIDA
E
TIAGO BASTOS



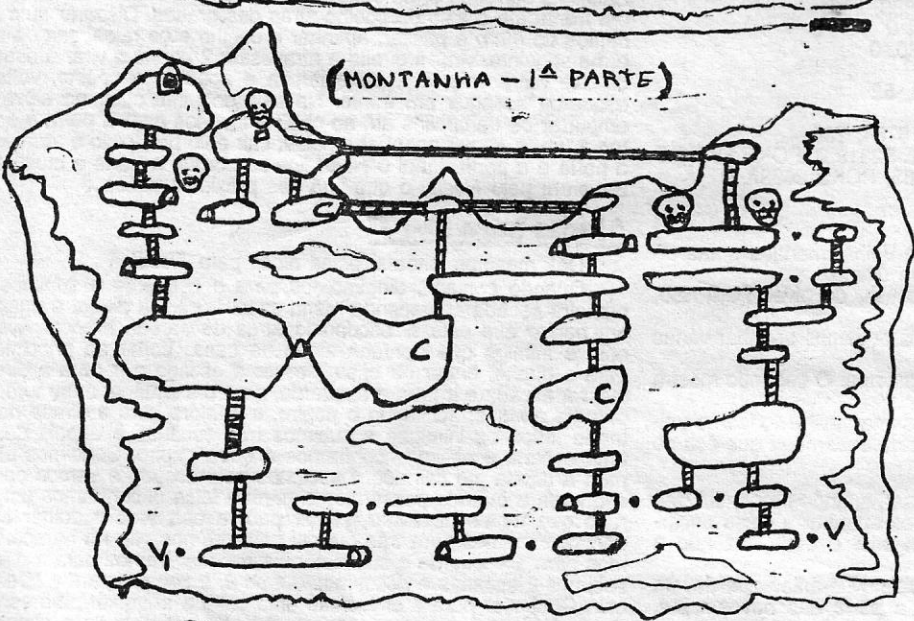
- jogo continua donde se acabou, para isto não acontecer e para ter acesso a várias opções carregar em T quando disser GAME OVER.
- ZYNAPS — Premir a tecla «fire» por um tempo quando forem a apanhar as bolas de energia e vão tendo vários poderes: disparar bombas, andar mais rápido e mira.
- GAME OVER — Código 18024.
- FUTURE KNIGHT — No «menu», primam EDIT, F e K ao mesmo tempo e poderão fazer os vossos próprios «screens». As teclas são: Q, W, P, L, dirigem o cursor; U, selecciona um bloco; F, vai para o «screen» seguinte; B, vai para o «screen» anterior; S, constrói um bloco; BREAK, volta ao «menu».
- CHRONOS — No «Hall of Fame» escrevam «Jim it Baby» e poderão escolher no «menu» um megalaser.
- WONDER BOY — No 1.º nível se perderem o «skate», primam BREAK e EXTENDD e voltarão a tê-lo.
- ULTIMA RATIO — No «screen» de «Status» primam A e D e terão vidas infinitas.
- EXOLON — No «menu» teclem 2 para definir as teclas. Mas em vez de escolherem as vossas teclas escolham estas: Z, O, R, B, A. E depois tornem a definir as teclas escolhendo as do vosso agrado. Quando começarem o jogo estarão com vidas infinitas.
- THREE WEEKS IN PARADISE — Para ter vidas infinitas

- carregar em P, D e «Symbol shift» quando morrerem.
 - BARBARIAN — Premindo «symbol shift» o jogo fica mais lento.
 - MATCH DAY — Andando para cima e para baixo com a bola nos pés o computador não vem tirar a bola. Para avançar ir dando uns toques para o lado do computador.
- Pedindo ajuda para os seguintes jogos, Red Scorpion, F-15 Strike Eagle (como fazer explodir a base e como aterrar no barco), Pyjamarama (o truque para vidas infinitas), V, Match Fishing, Tai-Pan, Stainless Steel (zona 2), Alchemist, Spellbound, Thing Bounces Back, Micronaut One, Doc the Destroyer, Catch 23 e Apocalypse, mandaram também uma série de pokes e carregadores:
- 10 REM STROMBRINGER
 - 20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0 : CLEAR 25170
 - 30 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE
 - 40 POKE 38865, 0 : POKE 40161, 0 : POKE 46301, 99 : POKE 46183, 99 : POKE 46702, 0
 - 50 RANDOMIZE USR 37632
- 10 REM RASTERSCAN
20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0 : CLEAR 30271
30 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE 30272

- 40 POKE 40078, 201 : REM NO LOGIC
 - 50 POKE 39228, 0 : REM TEMPO
 - 60 POKE 39220, 0 : REM ENERGIA
 - 70 RANDOMIZE USR 32768
- 10 REM BUBBLER
20 CLEAR VAL "24064"
30 LET A = NOT PI
40 LOAD "" CODE
50 RANDOMIZE USR VAL "32768"
60 POKE VAL "61455", VAL "201"
70 LOAD "" CODE
80 RANDOMIZE USR VAL "61440"
90 POKE VAL "57515", A
100 POKE VAL "57516", A
110 POKE VAL "57517", A
120 RANDOMIZE USR VAL "24064"
- 10 REM ZYNAPS
20 CLEAR 24999
30 LOAD "" CODE 25000
40 POKE 45582, 24 : POKE 45008, 255

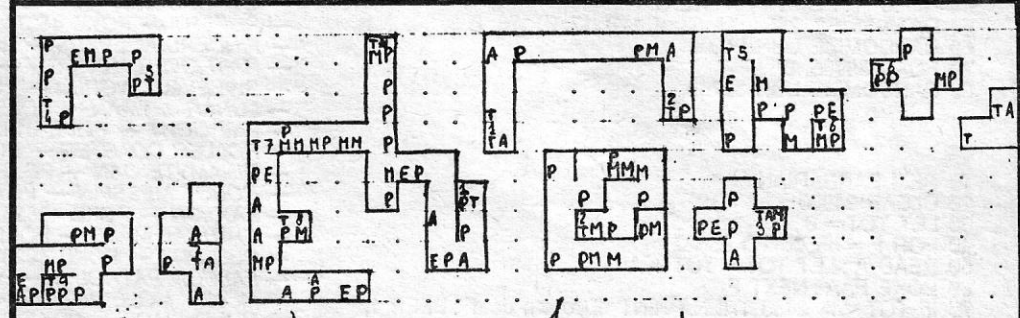
(Continua na pág. seguinte)

MAPA DE INDIANA JONES



LEGENDA:
C ⇒ COBRAS
A ⇒ ENTRADA DA MINA
D ⇒ PRISÕES (CRIANÇAS)
DE V VAI PARA V1 E VCEVERSA
• ⇒ PAUS (USE O CHICOTE P/ SALTAR)

FEITO POR:
MÁRIO GUIMARÃES
1/12/87
ALCOCHETE



Tuad
Pedro Pombal 1987
Jorge Abella 1987

Legenda

P → partido computador que se tem que apanhar.
M → monstro especial que tem que ser morto com uma arma especial. As armas especiais são as que não são a metralhadora. Para mudar de arma carregar no SPACE.
A → arma especial que se pode apanhar simplesmente tocando nela.
T → Teleport. Basta entrar e esperar uns segundos. Os números nos quadros dos T são correspondidos entre si, ou seja; o 1 vai para o 1, o 2 vai para o 2, etcétera.
E → Energia que se pode apanhar tocando no quadrado com um trovoado desenhado.

O objetivo do jogo é apanhar todas as partes do computador.

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

HEAD OVER HEELS

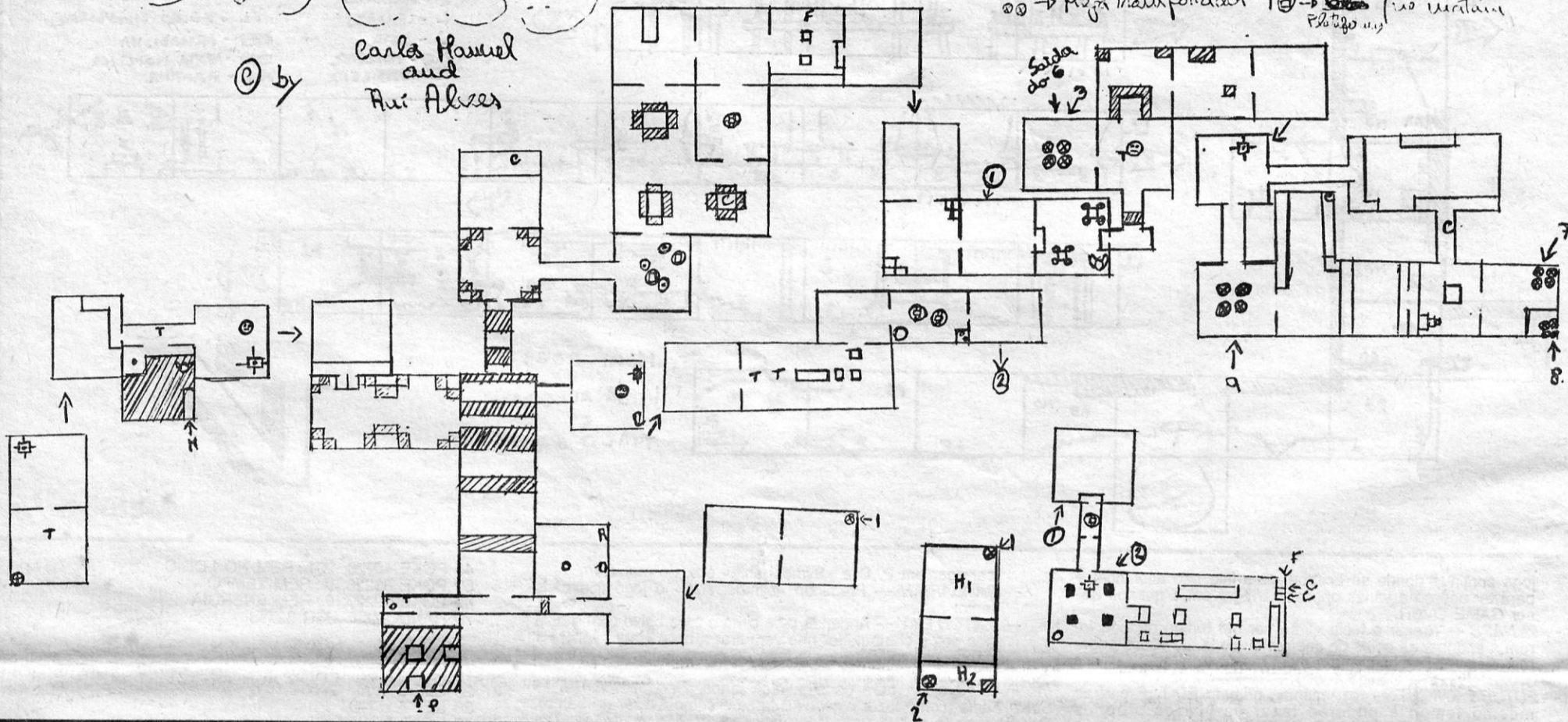
BLACKTOOTH

© by Carlos Manuel and Rui Alves

Legenda

- F → Peixe
- P → Pistola
- T → Trampolim
- R → Raios
- C → Colher
- ⊙ → Robô Comandado
- → Comandos do Robô
- ⊕ → Guarda
- ⊞ → Elevador
- ⊗ → Teletransportador
- ⊙ → Bolas que matam
- ⊞ → Plataforma transportador

- ⊙ → Robô que mata
- → Plataformas
- → Gashrott
- → Bola
- ⊞ → Paralisador
- H₁ → Principio do Head
- H₂ → Principio do Heels
- → Plataformas que dão para apanhar
- ▨ → Plataformas que matam
- ⊙ → ~~Robô~~ que mata



(continuação da pág. anterior)

50 RANDOMIZE USR 32768

10 REM TIME FLIGHT
20 CLEAR 30999
30 LOAD "" SCREEN \$
40 LOAD "" CODE 31000
50 POKE 34699, 127
60 RANDOMIZE USR 31993

10 VOIDRUNNER
20 CLEAR 24999
30 FOR F = 25000 TO 25000 + 13
40 READ A : POKE F, A : NEXT F
50 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 128, 17, 0, 128, 205, 86, 201
60 RANDOMIZE USR 25000
70 POKE 39935, 0
80 RANDOMIZE USR 32768

10 REM BARBARIAN
20 CLEAR 24900
30 LET TOT = 0
40 FOR F = 65500 TO 65522
50 READ A : LET TOT = TOT + A
60 POKE F, A : NEXT F
70 IF TOT <> 2435 THEN PRINT "Erro em data": BEEP 1,
1 : STOP
80 PRINT "Começar fita"
90 RANDOMIZE USR 1366
100 RANDOMIZE USR 1366
110 RANDOMIZE USR 65500
1000 DATA 62, 255, 55, 221, 33
1010 DATA 0, 64, 17, 230, 191
1020 DATA 49, 0, 0, 205, 86
1030 DATA 5, 175, 50, 96, 141
1040 DATA 195, 168, 137

10 REM MONTY ON THE RUN
20 CLEAR 24649
30 PRINT AT 8, 3: "Começar fita"
40 POKE 63756, 195 : POKE 63757, 235 : POKE 63758, 255
50 FOR N = 65515 TO 1 e 9 : READ A
60 IF A = 999 THEN POKE 23612, 0 : RANDOMIZE
USR 52500
70 POKE N, A : NEXT N
100 DATA 62, 24, 50, 156, 135
110 DATA 62, 201, 50, 141, 134
120 DATA 62, 201, 50, 157, 143
130 DATA 62, 0, 50, 80, 154
140 DATA 201, 999

← AUFWIEDERSEHEN MONTY — POKE 41137, 0 e ∞
— MARIO BROS — POKE 50362, 255; POKE 51273, 255
— BOUNDER — POKE 36610, 0
— COBRA — POKE 36515, 183
— DYNAMITE DAN II — POKE 29003, 0

- KRACKOUT — POKE 46565, 0
- TRANSMUTER — POKE 28878, 0
- K-RING — POKE 33636, 0
- KIREL — POKE 34963, 0; POKE 43472, 160
- POPEYE — POKE 26242, 0
- ALIEN ENCOUNTER — POKE 39911, 58; POKE 40949, 58;
POKE 40947, 201
- PENTAGRAM — POKE 49917, 0
- KILLER TOMATOES — POKE 25323, 0
- EQUINOX — POKE 41913, 68; POKE 41914, 0
- CAULDRON II — POKE 52974, 0
- SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0
- GHOST'N GOBLINS — POKE 36055, 104; POKE 36056, 2
- SPLITTING IMAGES — POKE 54397, 99; POKE 54398, 2
- ACTION REFLEX — POKE 50144, 68
- GYROSCOPE — POKE 53922, 0
- RUPERT — POKE 46374, 0
- FINDERS KEEPERS — POKE 34252, 0
- RAID OVER MOSCOW — POKE 46512, 0
- SWEVE'S WORLD — POKE 33219, 0
- LUNAR JETMAN — POKE 23439, 201
- FAIRLIGHT — POKE 61928, 0
- ROLLER COASTER — POKE 38988, 255
- DINAMYTE DAN — POKE 52678, 0
- ROBOT MESSIAN — POKE 53336, 0
- ZAXXON — POKE 48825, 255
- CRITICAL MASS — POKE 56789, 52
- PUD PUD — POKE 49287, 0
- FALCON PATROL II — POKE 116764, 234
- MONTY MOLE WANTED — POKE 32319, 0; POKE 36369, 0
- HUNCHBACK — POKE 24760, 255; POKE 26888, 0

ZYNAPS e outros

Pedro Guerreiro Barbosa, de Linda-a-Velha, mandou umas dicas para Zynaps e Tujad e o mapa deste último. Em Zynaps, o objectivo do jogo é passar de nível. Para isso, devemos ir sempre para a direita. Para nos ajudar a destruir os inimigos podemos apanhar várias armas. No canto inferior esquerdo, há dois quadros. O segundo mostra a arma que podemos passar a usar. Para mudar a arma do quadro, precisamos matar todas as unidades de um esquadrão e apanhar a coisa encarnada que fica no sitio onde matámos a última unidade.

Para mudar a arma que estamos a usar, quando no quadro das armas aparecer a que queremos, devemos apanhar a coisa encarnada mas carregando em «fire» sem levantar o dedo, fazendo a nave mudar de cor constantemente. No fim de casa nível, há uma ou duas naves-mães que devem ser destruídas. Quando se leva a mira à parte das naves-mães, podem-se disparar mísseis térmicos. A arma mais aconselhável é a que faz disparar bombas. Sempre que puderem, mudem para ela, mesmo que já a tenham, pois os tiros aumentam. Quando acabarem o jogo, ou mesmo antes de começar a jogar, quando estiverem na música, se carregarem no 1 mudam para 1 PLAYER; no 2, para 2 PLAYERS; no 3, para definir as teclas e no 4 para ver a tabela dos «scores». Em Tujad, o objectivo é apanhar todas as partes do computador. Para isso, podemos usar teleportas e armas especiais, para matar monstros.

Filipe Manuel Amado, de Lagos, enviou esta para:

— RENEGADE — No quarto nível o «boss» tem uma pistola. Bom, façam o seguinte: quando ele disparar e vocês não tiverem hipótese de escapar, façam pause e a bala ficará parada, quando voltarem ao jogo.

Head Over Heels

Carlos Manuel Vaz e Rui Filipe Alves, de Tomar, mandaram estas, com o que conseguem fazer em Head Over Heels:

Primeiro, controlar Head e, na 1.ª sala, apanhar o coelho. Ir ao transportador e activá-lo. Na outra sala, atravessar a porta e deixar-se cair pelo precipício; quando poissamos, passamos pela porta e, no corredor, entramos na 1.ª porta à esquerda. Aí, saltar para a plataforma e desactivar o Gashrott, saltar outra vez e apanhar os raios. Sair da sala e continuar em frente. No outro corredor, ir também em frente e, quando passarmos a porta, vemos um trampolim, um peixe e um Gashrott e uma porta à direita. Passar essa porta. Apanhar a pistola, saltando de torre em torre, mas cuidado que elas derretem. Voltar para trás e, na outra sala, saltar com o trampolim e apanhar o peixe. Voltar para o corredor e entrar na 1.ª à esquerda. Saltar as barreiras e, na outra sala, saltar as plataformas. Continuar em frente até à sala do coelho atrás das grades. Disparar num dos cantos do muro e passar, apanhar o coelho e os raios, sair da sala e, na seguinte, virar à direita e atravessar 2 portas e virar à esquerda. Na outra sala, ir à parte direita e apanhar o coelho, voltar à esquerda e seguir em frente. Na sala seguinte subir no elevador, empurrar os trampolins até ao chão e levá-los para a porta e saltar um a um. A seguir apanhar o peixe, cair pelo precipício e atravessar a porta e a partir daqui o Head fica-se porque a porta é muito alta. Esperem pelo Heels, o que virá nas próximas doses...

Ajudas para Fist II

Dos mesmos leitores, estas dicas para Fist II: Quando começa, dirigimo-nos para a esquerda e subimos na primeira escada aparecendo numa casa. Ir para a direita e apanhar um papiro que está aí escondido atrás da parede branca. Acabar com o inimigo que aparece ainda na casa. Voltar ao principio, ir para a direita, entrar na casa, descer a escada e ir para a direita, subir a escada e ir para a esquerda, para o santuário, onde teremos energia e vidas, activando o papiro. Ir sempre para a direita derrotando todos os inimigos e subimos três escadas e depois descer uma escada e assim encontramos o outro papiro. Seguimos ainda para a direita até cairmos. Descemos pela escada e vamos para a esquerda e quando passarmos a parede falsa encontramos um buraco que temos de evitar, seguir para a esquerda e colher outro papiro. Voltamos para trás mas aí deixamo-nos cair no buraco. Vamos para a esquerda e subimos pela escada. Vamos para a direita, subimos 2 escadas e descemos outras 2. Ir sempre para a direita e cair. Continuar para a direita até uma casa e aí baixar pela escada e seguir para a direita e apanhar outro papiro. Ir para a esquerda subir as escadas e baixar duas, descemos o buraco com escada e vamos para a direita até uma casa onde descemos pela escada e seguimos para a direita passando a parede falsa. Baixamos de novo, dirigimo-nos para a esquerda até ao santuário onde activamos outro papiro. Ir para a direita e descemos, à esquerda activaremos outro papiro. Ir para a direita, subimos uma escada e baixamos outra e à direita descemos por um buraco com escada. A esquerda activamos o outro papiro. Ir para a direita e aí atravessamos a falsa parede e encontramos outra que temos que saltar para não cair no buraco. Derrotamos o homem e conseguimos acabar o Fist II.

Como meter pokes

Dúvidas sobre a forma de meter pokes aparecem todas as semanas e ainda na última secção fazíamos a isso referência. Entretanto, chegou uma carta de Luis Filipe Zeferino, de Alcobaça, que dá explicações boas sobre o assunto. Ora vejamos:

Em vez de fazer LOAD "" façam MERGE "" e quando aparecer o OK carreguem no ENTER e a listagem aparecerá de uma destas 3 maneiras:

1 — Aparecerá a listagem sem nenhuma protecção. Nesse caso procurem o RANDOMIZE ou o PRINT USR e coloquem o POKE antes dele.

2 — Aparecerá a listagem mas vocês não conseguem penetrar. Nesse caso façam POKE 23756, 1 e coloquem o POKE como na primeira hipótese. Façam RUN, liguem o gravador e deixem o jogo entrar normalmente.

3 — Não aparecerá a listagem com o RANDOMIZE/PRINT USR. Nesse caso façam POKE 23756, 1, façam 1 e ENTER e é bem possível que apareça o RANDOMIZE/PRINT USR. Coloquem o POKE, rebobinem a cassete, façam RUN, ENTER e liguem o gravador.

E já agora POKES

O mesmo leitor mandou uma série de POKES, que publicamos a seguir:

- DANDY — POKE 40825, 255 : POKE 40826, 255 (energia infinita para o 1.º jogador) : POKE 40831, 255 : POKE 40832, 255 (energia infinita para o 2.º jogador)
- TERRA CRESTA — POKES 38025, 62 : 38026, 10 : 38027, 0 (nave indestrutível) : 38028, 0
- EAGLES NEST — POKE 41136, 0 (energia inf.) : POKE 36640, 0 (tiros inf.) : POKE 40512, 0 (vidas inf.)
- EL MISTERIO DEL NILO — POKE 43933, 0 (balas inf.) : POKE 43995, 0 (bombas inf.)
- FIST II — POKE 27061, 0 (vidas inf.)
- DUSTIN — POKE 52091, 0 (a energia não desce)
- ANTIPIAD — POKE 54528, 24 (vidas inf.)
- POPEYE — POKE 26095, N (N = Número de corações que são precisos para acabar o jogo)
- BATMAN — POKE 36797, 0 (vidas inf.) : POKE 36934, 52 (supersalto) : POKE 39915, 0 (imunidade aos inimigos)
- URIDIUM — POKE 43863, 4 (disparos) : POKE 35403, 201 (vidas inf.)
- FULL THROTTLE — POKE 48427, 201 (não se choca)
- ZUB — POKE 37473, 201
- FIST II

```
10 CLEAR 0 : LOAD "" CODE 65000, 43
20 INPUT "Power infinito? (S/N)"; A$: IF A$ <> "N" THEN GO TO 50
30 INPUT "Vidas infinitas? (S/N)"; A$: IF A$ <> "N" THEN POKE 65018, 0 : POKE 65028, 0 : GOTO 50
40 POKE 65018, 0 : POKE 65028, 0 : POKE 65033, 0
50 PAPER 0 : INK 0 : CLS : RANDOMIZE USR 65000
```

— RANA RAMA

```
1 REM RANA RAMA
10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0 : CLEAR 24999 : LOAD "" CODE 23296 : POKE 23658,8
20 LET A$ = "Energia infinita" : GOSUB 100 : IF A THEN POKE 23419, 0 : POKE 23430, 0
30 LET A$ = "Superdisparo" : GOSUB 100 : IF A THEN POKE 23433, 0
40 LET A$ = "Imortalidade" : GOSUB 100 : IF A THEN POKE 23425, 0
50 LET A$ = "Tempo infinito" : GOSUB 100 : IF A THEN POKE 23422, 0
60 PRINT # 1 AT 1, 0 : PAPER 2 : INK 7 : FLASH 1 : "Ponha a RANA RAMA"
70 PRINT USR 23296
100 LET A$ = A$ + "?" : INPUT "" : PRINT # 1 : INVERSE 1 : AT 1, 0 : TAB (32 - LEN A$) / 2 : A$
110 LET K$ = INKEY$ : IF K$ <> "s" AND K$ <> "N" THEN GO TO 110
120 IF INKEY$ <> "N" THEN GO TO 120
130 BEEP .1, CODE K$ / 4 : LET A = K$ = "N" : RETURN
9999 SAVE "Micro RANA" : LINE 10
```

— SURVIVOR

```
1 REM SURVIVOR
10 BORDER 0 : PAPER 0 : CLEAR 25999 : POKE 23658, 0
20 LOAD "" CODE 65000, 260 : CLS
30 LET D = 64500
40 INPUT "Queres ser imune aos inimigos? (S/N)"; LINE A$: GOSUB 1000
50 INPUT "Queres que todos os inimigos sejam neutralizáveis? (S/N) .-"; LINE A$: GOSUB 1000
60 INPUT "Desaparece objecto voador (S/N) .-"; LINE A$: GOSUB 1000
70 INPUT "Imunidade ao disparo do tanque? (S/N) .-"; LINE A$: GOSUB 1000
80 INK 0 : CLS
90 PRINT # 0 : "Ponha a cassete em andamento"
100 RANDOMIZE USR 65000
1000 IF A$ = "S" THEN POKE D, 1 : GOTO 1020
1010 POKE D, 1
1020 LET D = D + 1
1030 RETURN
```

— BOMB SCARE

```
10 REM BOMB SCARE
20 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 0 : CLEAR 27999 : POKE 23659, 0
30 LOAD "" CODE SCREEN$: PRINT AT 1, 0 : LOAD "" CODE 28000 : PRINT AT 21, 0 : LOAD "" CODE 65000
40 POKE 23606, 46 : POKE 23607, 1 : POKE 23659, 2
50 POKE 56777, 0 : REM VIDAS INFINITAS
60 POKE 54129, 0 : REM TIROS INFINITOS
70 POKE 56286, 0 : REM ENERGIA INFINITA
80 POKE 57316, 201 : REM TEMPO INFINITO
90 RANDOMIZE USR 65000
```

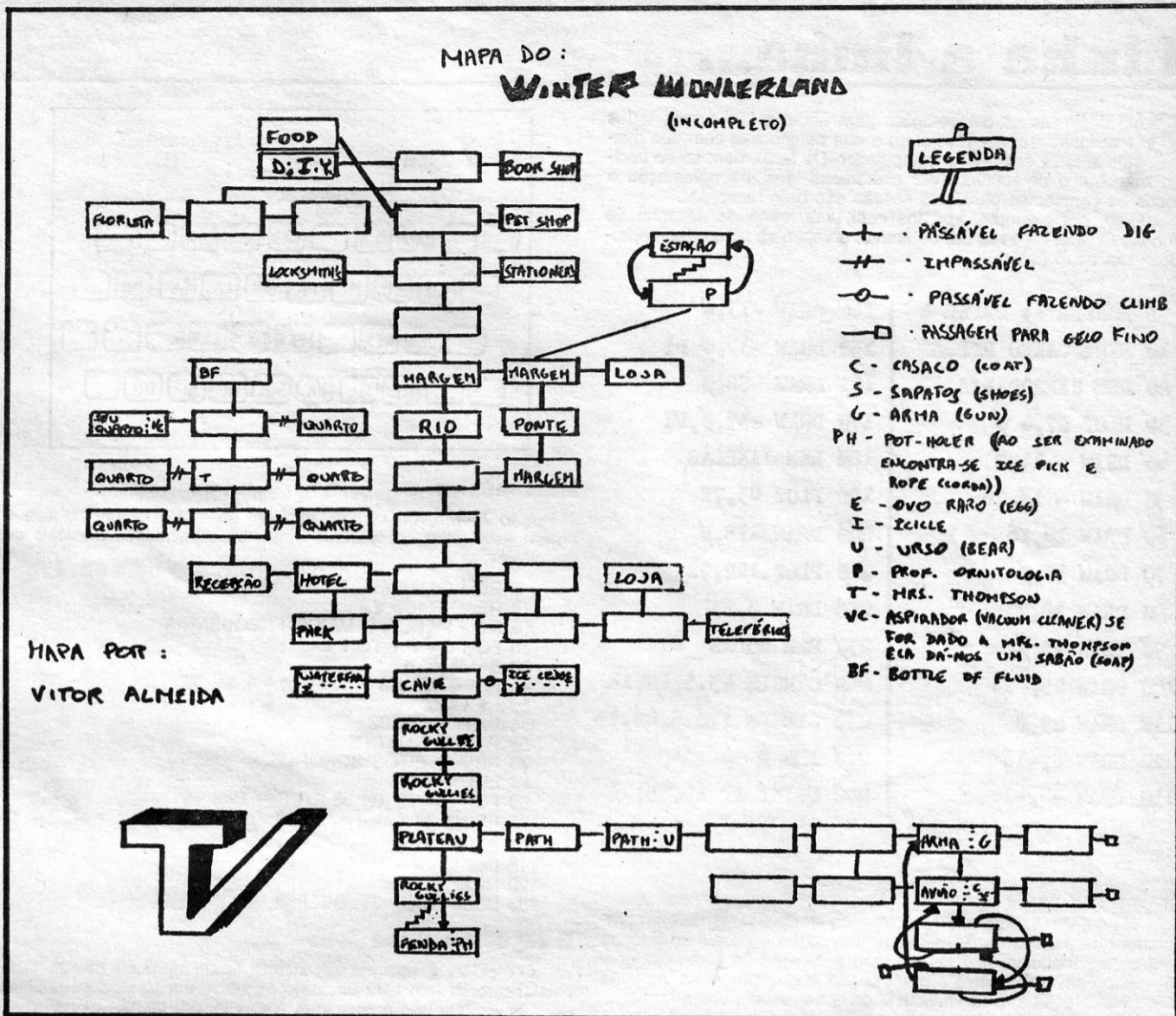
— ARKANOID

```
1 REM VIDAS INFINITAS
10 CLEAR 65299
20 LOAD "" CODE 65300
30 RANDOMIZE USR 65300
```

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



Espaço de aventura

Os «aventureiros», afinal, andavam ocupados nas suas andanças por terras estranhas — talvez sem estações de correio nas proximidades — e não tinhamos grande razão em queixarmo-nos da sua ausência. De repente, chegaram várias cartas, que vão alimentar a secção por um par de semanas. Isto não significa que outros se distraiam! Continuem a mandar material.

Winter Wonderland

Dicas para Winter Wonderland, acompanhadas de um mapa, vieram de Vitor Almeida e de Tiago Bastos (telefones 825301 e 833578), de Lisboa, que mandaram a parte que, até ao momento, conseguiram fazer. Mas, antes de reproduzirmos a sua carta, uma informação: já fizemos referência ao GAC, em devido tempo.

Para começar pego o casaco e os sapatos, para não morrer depois (GET COAT/GET SHOES). Depois vou para Norte e pego a arma (GET GUN), que servirá para afugentar o urso e talvez para mais... Para encontrar o urso, siga 3 vezes para Oeste e disparo (FIRE GUN). Ele foge e eu vou 2 vezes para Oeste. Depois, siga para Sul 2 vezes. Encontro-me numa fenda e vejo um pote. Examine-o (EXAMINE POT) e encontro corda e uma picareta (julgo eu). Pego-os (GET ROPE/GET PICK). Depois vou para cima e para Norte 2 vezes.

Mas, agora não consigo passar e não há outra saída. Há. Posso cavar a neve. Faço-o (DIG) e é aberta uma passagem. Vou para Norte 2 vezes e trepo a parede (CLIMB). Aí encontro um ovo raro e pego-o (GET EGG). Vou para Oeste 2 vezes, largo os sapatos (DROP SHOES) e pego o pingente de gelo (GET ICICLE). Vou para Este e depois para Norte. Surpresa! Encontro-me numa cidade de nome Sangrilla. Tenho vários caminhos:

— Se quiser ir para o hotel vou para Norte, 2 vezes para Oeste e estou na recepção. O rececionista dá-me a chave de um quarto (deve ter-me confundido com outro). Vou para Norte 2 vezes e encontro «mrs.» Thompson. Sigo para Norte e para Oeste e encontro-me no quarto correspondente à chave. Tiro o casaco, porque já não está tanto frio (DROP COAT). Pego o aspirador para depois o dar à empregada. Deve tê-lo esquecido lá (GET CLEANER). Antes de o apanhar tenho de largar alguns objectos, porque ele é pesado. Sigo para Este e para Sul. Dou-o à «mrs.» Thompson (GIVE CLEANER). Ela agradece-nos e dá-nos um sabão (qual a intenção dela?). Volto ao quarto e pego o que puder. Vou para Este e para Norte. Aqui encontro uma garrafa de líquido (deve ser detergente).

— Em vez de ir para o hotel poderia ir 3 vezes para Este e estaria na estação do teleférico (é preciso dinheiro para comprar o bilhete). Vou para Oeste e Norte. Encontro-me numa loja.

— Poderia também ir 6 vezes para Norte e encontrar-me num centro comercial (explorando-o, encontraria os seguintes lugares: «Locksmith's», «Stationers», no primeiro andar; loja de comida, loja de animais de estimação, no segundo andar e «DIY», livraria, florista no terceiro. Mas, não entrando no centro comercial, posso ir para Sul e para Norte 2 vezes. Estaria noutra loja. Indo para Oeste e para Norte encontraria o professor de ornitologia (é uma pessoa que estuda as aves) e tento vender o ovo que tinha encontrado antes, mas não consigo. Por isso dou-lhe (GIVE EGG) e ele apenas agradece desaparecendo. Subindo encontro-me na estação ferroviária onde um guarda não me deixa passar por não ter bilhete.

Já conheço os seguintes verbos ou ordens: N, S, W, E, U, D, GET, DROP, DIG, FIRE, CLIMB, GIVE, SAY, TALK, EXAMINE, OPEN, QUIT, SCORE.

The Hobbit

Outros dois «aventureiros», João Pedro Neto e Luis Pedro Bacharel, de Algés, conseguiram acabar The Hobbit e mandaram a seguinte carta, com a solução:

É importante salientar que, devido às actuações independentes dos personagens, que não controlamos, será preciso, por vezes, repetir a instrução até que a ordem seja cumprida. Na nossa versão do jogo (existem várias, mas todas têm a mesma solução), existe um modo de repetir a última instrução, que é carregando ao mesmo tempo nas teclas CAP SHIFT e 2. Apresentamos uma das possíveis maneiras de acabar o Hobbit, que foi escolhida por ser a mais fiel à aventura escrita por Tolkien.

— TAKE MAP, OPEN DOOR, E, E, N, WAIT, WAIT, WAIT, S, TAKE KEY, N, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, N, TAKE SWORD, TAKE ROPE, S, S, SE, SAY ELROND «GIVE ME FOOD», «SAY ELROND «READ MAP», E, SE, S, E, N, NW, N, SE, D, D, D, E, TAKE GOLDEN KEY, UP, W, N, E, N, WAIT (até serem presos pelo Goblin), DIE SAND, SAY THORIN «STRIKE DOOR», STRIKE DOOR (alternar estas duas últimas instruções até a porta se partir), AY THORIN «OPEN WINDOW», SAY THORIN «CARRY ME», SAY THORIN «GO», SE, E, SE, E (se for aprisionado antes de chegar ao anel, pode tentar o caminho (a seguir a instrução SAY THORIN «GO»)), SW, D, N, SE, E, vá insistindo num

deles até chegar ao anel), TAKE RING, N, S, NW, E, OPEN DOOR, GO, E, E, OPEN CURTAIN, OPEN CUPBOARD, TAKE FOOD, NE (se não houver esta possibilidade, fazer QUIT e começar de novo), E, E, LOOK ACROSS RIVER, THROW ROPE ACROSS RIVER (se não cair no barco, repetir a instrução), PULL, SAY THORIN «CLIMB INTO BOAT», CLIMB INTO BOAT, CLIMB OUT BOAT, E, BREAK WEB, GO, BREAK WEB, N, WEAR RING, EXAMINE DOOR, WAIT (até a porta se abrir), GO, S (esperar até o BUTLER atirar o barril pela TRAP DOOR), JUMP ONTO BARREL, E, SAY BARD «GO N», N, «SAY BARD «GO N», N, SAY BARD «GO N», N, WAIT (até o dragão aparecer), SAY BARD «SHOOT DRAGON», TAKE TREASURE, S, S, S, D, S, S, se o WOODAN ELF estiver aqui, WAIT (até ele nos prender), TAKE RED KEY, UNLOCK DOOR, W, WEAR RING, EXAMINE MAGIC DOOR, WAIT (até a porta se abrir), GO MAGIC DOOR, W, W, W, SW, W, W, W, W, SW, OPEN DOOR, GO, OPEN CHEST, PUT TREASURE IN CHEST (e acaba-se a aventura). Se o ELF não estiver aqui, W, WAIT, WAIT, W, WAIT, WAIT, W, N, W, SW, W, W, W, SW, OPEN DOOR, GO, OPEN CHEST, PUT TREASURE IN CHEST (e acaba-se a aventura).

Será bom comermos ao longo da aventura senão enfraqueçemos e podemos morrer. Apanhamos também a GOLDEN KEY, embora não saibamos a sua vedadeira utilidade. Nunca entrem na «GOBLINS DUNGEON» sem a espada, pois sem ela fica tudo escuro e temos que desistir da aventura. É também importante salientar que, quando o WOODEN ELF não estiver na WATER FALL e seguirmos o outro caminho, pode acontecer que sejamos aprisionados por ele nouro local, devendo-se seguir as instruções como se ELF nos tivesse aprisionado na WATER FALL. É também muito importante salientar que: não se alarmem se durante o caminho encontrarem um GOBLIN morto, porque, como já dissemos, os personagens têm actuação independente, mas se por acaso, durante a vossa exploração, encontrarem algum personagem principal morto (THORIN, GANDALF, ELROND, BARD ou o RED GOLDEN DRAGON) façam QUIT pois a aventura não está a seguir o rumo normal. Informamos que o THORIN não tem nenhuma utilidade a partir do momento em que nos encontramos nos «Elvenkings great halls». Finalmente, gostaríamos de saber se alguém já conseguiu passar por um sítio chamado EMPTY PLACE. Quando pensámos entrar, a resposta foi «THE PLACE IR TO FULL FOR 400 TO ENTER». Escrevam para «A Capital», se souberem como lá entrar.

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Linha a linha...

SÃO desiguais as colaborações para *Linha a Linha*, mas todas têm interesse, por revelarem a boa perspectiva com que muitos leitores encaram o computador. De facto, nem só de código máquina e de rotinas mais elaboradas vive a programação e todos os contributos para esta secção são bem recebidos.

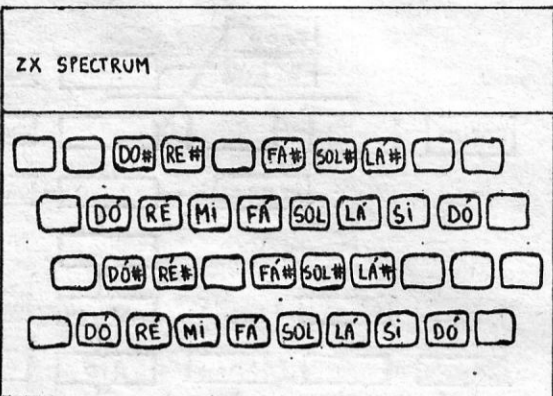
Hoje, por exemplo, abrimos com uma rotina de desenho de Afonso Duarte, de 11 anos, de lhavo, e vejam só como ele «reproduz» um carro da RTP:

```

5 BORDER +: PAPER 4
10 REM CARRO RTP
20 REM CARROÇARIA
30 PLOT 27,4
40 DRAW - 14,0
50 DRAW - 10,16
60 DRAW 10,16
70 DRAW 50,0
80 DRAW 18,23
90 DRAW 75,0
100 DRAW 25,-23
110 DRAW 25,0
120 DRAW 8,-16
130 DRAW -8,-16
    
```

```

140 DRAW -17,0
150 DRAW -37,0 PI
160 DRAW -88,0
170 DRAW -37,0 PI
180 REM JANELAS
190 PLOT 63,72
200 DRAW 118,0
210 PLOT 122,72
220 DRAW 0,23
230 REM RODAS
240 CIRCLE 45.5,40,14
250 CIRCLE 170.5,40,14
260 INK 0
270 PRINT AT 14,10;
    «R.T.P.»
    
```



Mais música

João Barata, de Lisboa, também se interessa por música e enviou esta rotina, para demonstrar «as capacidades musicais do Spectrum»:

```

5 REM GAMA MUSICAL
10 READ P 1, P 2
15 REM MENOR E MAIOR FREQUÊNCIA
20 FOR n = P 1 TO P 2
30 BEEP .5, n
40 PRINT AT (13 - n / 3), (n + 1 / 2); "■"
50 NEXT n
55 DATA - 25, 30
60 PAUSE 200: CLS
70 REM EFEITOS SONOROS
80 LET x + .1
90 FOR n = 60 TO 20 STEP - 1
95 PRINT AT (30 - n / 2), 12; "■"
100 BEEP .05, n
110 LET x = x - 1
120 NEXT n
130 BEEP .05, - 25: BEEP .1, 30
    
```

E segue a música

Coincidência, esta, de três leitores terem mandado rotinas musicais! Também veio esta de Nuno Miguel Cardoso Rodrigues Grilo, do Cacém, que põe o Spectrum a simular um piano. Para usar, as teclas são as seguintes: Z — Dó; X — Ré; C — Mi; V — Fá; B — Sol; N — Lá; M — Si; K — Dó Maior.

```

10 REM Piano
20 LET A = CODE INKEY $
30 IF A < 66 OR A > 90 THEN GOTO 20
40 LET B = 12 * (A = 75) + 2 * (A = 88) + 4 * (A = 67) + 5 *
    (A = 86) + 7 * (A = 66) + 9 * (A = 78) + 11 * (A = 77)
50 BEEP .04, B
60 IF INKEY $ <> " " THEN GOTO 50
70 BORDER B/2: PAPER B/2: CLS
80 GOTO 20
    
```

Relógio digital

Também de Nuno Grilo, este programa que simula um relógio digital:

```

10 REM Relógio digital
20 BORDER 1: PAPER 2: CLS
30 INK 7
40 INPUT "Indique horas"; h
50 INPUT "Indique minutos"; m
60 LET S = 0
70 POKE 23673, 255
80 POKE 23672, 255
110 PRINT AT 4, 12, h; ":";
120 IF m < 10 THEN PRINT "0";
130 PRINT m; ":";
140 IF S < 10 THEN PRINT "0";
150 PRINT S; " "
160 LET S = INT ((256 * PEEK 23673 + PEEK 23672) / 50)
170 IF S > 59.9999 THEN LET m = m + 1: POKE 23673,
    255: POKE 23672, 255
180 IF m = 60 THEN LET h = h + 1: LET m = 0
190 IF h = 13 THEN LET h = 1
200 GO TO 110
    
```

Cores no «écran»

Luís António Dias Isidoro, da Cova da Piedade, enviou esta rotina para meter cores no «écran» (é tua?):

```

1 REM Luís Isidoro
5 REM Programa cores
10 FOR X = 0 TO 7
20 BORDER X: PAUSE 30: NEXT X
30 GOSUB 5000
40 FOR Z = 1 TO 3: GOSUB Z * 1000
50 NEXT Z
60 GOSUB 5000
70 RUN
1000 INVERSE 1: GOSUB 5000
1010 RETURN
2000 INVERSE 0: FLASH 1: GOSUB 5000
2010 RETURN
3000 FLASH 0: BRIGHT 1: GOSUB 5000
    
```

```

3010 BRIGHT 0: RETURN
5000 FOR Y = 0 TO 7: PAPER Y
5010 PRINT INK 9; "Timex Computer ©"
5020 PAUSE 30: NEXT Y
5030 PRINT
5040 RETURN
    
```

Pequenas rotinas

Finalmente, algumas pequenas rotinas de Nuno Miguel, de Lisboa (não se percebe bem o seu teu apelido):

```

1 REM Estrela
10 INK 2
20 PLOT 128, 174
30 DRAW 70, 140
40 DRAW 152, 80
50 DRAW 167, 0
60 DRAW 150, 60
70 DRAW 70, 140

★

1 REM Tabela de multiplicação
10 LET X = 1
20 INPUT n
30 PRINT n; " * "; " = "; n * x
40 LET X = X + 1
50 GOTO 30

★

1 REM Nome
10 BORDER 1: INK RND * 7
20 PAPER RND * 7
30 PRINT "A Capital"
40 GOTO 10
    
```

E também estas rotinas de Rui Paulo Leal, de 10 anos, que diz ser membro e falar pelo Clube Microcompanhia e gostava de saber como fazer SCREEN \$:

```

3 BORDER 2
5 PAPER 1
10 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 12
0,100,60
20 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 12
0,100,40
30 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 12
0,100,1
40 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 12
0,100,20
50 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 12
0,100,10
60 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 10
,10,10
70 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 10
,20,10
80 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 24
0,10,10
90 CIRCLE FLASH 1; BRIGHT 1; 24
0,20,10
    
```

```

5 REM ***MICROCOMPANHIA***
10 PRINT AT 5,5; FLASH 1; "****
MICROCOMPANHIA****"
10 PRINT AT 10,10; FLASH 1; "TE
STE DE CONTAS"
15 PRINT AT 20,2; FLASH 1; "POR
: RUI PAULO LEAL"
20 PAUSE 200: CLS
21 PRINT "META O RESULTADO E U
EJA SE ACERTOU"
22 PRINT
23 PRINT
24 PRINT
25 PRINT "O RESULTADO E"
30 INPUT "4+4="; X
40 PRINT 4+4
50 PAUSE 200: CLS
60 INPUT "45+67="; A
70 PRINT "O RESULTADO E"
80 PRINT 45+67
90 PAUSE 200: CLS
100 INPUT "456+567="; G
105 PRINT "O RESULTADO E"
110 PRINT 456+567
120 PAUSE 200: CLS
130 INPUT "566+901="; A
140 PRINT "O RESULTADO E"
150 PRINT 566+901
160 PAUSE 200: CLS
170 INPUT "PRIME S PARA VOLTAR
A JOGAR E F PARA DESISTIR"; D$
180 IF D$="S" THEN GO TO 21: IF
D$="F" THEN STOP
    
```

Órgão no computador

Mais dado à música, Carlos Vaz, de Carnaxide, enviou um programa que transforma o Spectrum num órgão e possui uma rotina em código máquina, que permite que a duração do som seja igual ao tempo em que a tecla é pressionada. Neste programa, na linha 30, ENDEREÇO é uma variável e deve ser escrita desta forma:

```

1 CLEAR 30000
10 REM CARLOS FERNANDES VAZ
20 FOR N = 59392 TO 59493
30 READ endereço: POKE N, endereço
40 NEXT N
100 DATA 158, 147, 70, 75, 0, 80, 169, 180, 138, 129, 61, 66,
    92, 86, 0, 193, 120, 0, 53, 57, 105, 98, 207, 221, 112, 0, 50,
    0, 0, 112, 236, 253, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
    16, 251, 211, 254, 201, 58, 72, 92, 31, 31, 31, 230, 7, 246,
    16, 79, 243, 197, 205, 142, 2, 193, 33, 32, 39, 167, 237,
    82, 40, 27, 123, 60, 40, 239, 175, 87, 33, 0, 232, 25, 70,
    184, 40, 229, 121, 197, 205, 40, 232, 193, 230, 7, 205,
    40, 232, 24, 216, 251, 201
110 RANDOMIZE USR 59440
9999 SAVE "MUSIC #" LINE 1
    
```

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES
- 2.º — ACTION FORCE
- 3.º — ENDURO RACER
- 4.º — XECUTOR
- 5.º — GAME OVER
- 6.º — BOOK OF THE DEAD
- 7.º — STAR WRECK
- 8.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 9.º — MASK
- 10.º — RAPID FIRE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

XXXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

VÁ À Modifier APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA

A MAIOR VARIEDADE EM MOBILIAS E MAPLES DE LUXO

VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES

ENTREGAS IMEDIATAS

Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900\$00

Estante canto c/ bar 58 900\$00

Quarto casal, moderno, cor pinho 27 900\$00

Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 27 900\$00

Mesa crom.ª redonda — v/ cor 8 600\$00

Mesa crom.ª oval ou ret. — v/ cor 9 000\$00

Cadeira crom.ª veludo ou napa 3 500\$00

FÁBRICA PORTO — Salões de vendas

LARGO DA GRAÇA 28 — 1100 LISBOA — TEL. 861965 874007 873360

RUA DO ALGARVE 4 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178

RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — BARREIRO — TEL. 207 28 01

HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive dos sábados, NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO.